

# Operadores Morfológicos

## • Exemplos

### • Algoritmo de esqueletização

Consiste em remover os pixels do objecto que não pertençam a linhas

#### Numerar vizinhança (3x3)

	$P_9$	$P_2$	$P_3$
	$P_8$	$P_1$	$P_4$
	$P_7$	$P_6$	$P_5$

#### Repetir

#### • 1ª Passagem - Remover $P_1$ se

- i)  $2 \leq N(P_1) \leq 6$ ,       $N(P_1)$  - número de vizinhos a '1'
- ii)  $S(P_1) = 1$ ,       $S(P_1)$  - nº de transições 0-1 na seq.  $P_2, P_3, \dots, P_9$
- iii)  $\overline{P_4} + \overline{P_6} + \overline{P_2} \overline{P_8} = 1$

#### • 2ª Passagem - Remover $P_1$ se

Substituir iii) por

- iv)  $\overline{P_2} + \overline{P_8} + \overline{P_4} \overline{P_6} = 1$

Até não remover mais pixels